

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Meningkatkan mutu pendidikan adalah tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan, terutama bagi guru SD yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Guru SD adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru yang berperan sebagai agen pembelajaran harus mampu mengikuti perubahan yang bersifat positif dalam dunia pendidikan. Termasuk perubahan paradigma proses pembelajaran yang sedang mendunia ini. Perubahan paradigma dari paradigma *behaviorisme* menjadi pemicu guru agar mampu menjadi fasilitator dan pemberi inspirasi belajar bagi siswa.

Filosofi dalam pendidikan ini mengartikan *belajar* dan *pembelajaran* sebagai proses membangun pengetahuan yang bermakna melalui pencarian hubungan antara pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan yang sedang dipelajari, siswa berinteraksi multi arah dengan memanipulasi alat dan bahan di lingkungan sekitar sebagai wahana proses belajarnya yang dalam pelaksanaannya difasilitasi oleh guru.

Ditinjau dari isi dan pendekatan kurikulum pendidikan sekolah tingkat pendidikan dasar, pembelajaran di sekolah seharusnya dititikberatkan pada aktivitas siswa. Menurut Nasution (1995) menyatakan bahwa maksud dan tujuan peragaan adalah memberikan variasi dalam cara guru mengajar dan memberikan lebih terwujud, lebih terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya selama ini pembelajaran Matematika di kelas yang penulis teliti masih berorientasi pada: (1) Pembelajaran yang lebih bersifat *teacher-centered*, guru hanya menyampaikan Matematika sebagai produk dan siswa menghafal informasi faktual; (2) Siswa hanya mempelajari Matematika pada domain kognitif yang terendah, siswa tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya; (3) Cara berpikir yang dikembangkan dalam kegiatan belajar belum menyentuh domain afektif dan psikomotor; (4) Evaluasi yang dilakukan hanya berorientasi pada produk belajar yang berkaitan dengan domain kognitif dan

tidak menilai proses. Akibatnya pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi tidak bermakna dan hasil pembelajaranpun tidak memuaskan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan mata pelajaran Matematika yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap 30 siswa kelas II SD IT DZKIA 1 Kecamatan Cisaat Kabupaten Sukabumi, yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (73) dan telah dinyatakan tuntas belajar hanya 60% (18 siswa) sementara 40% (12 siswa) mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (73) dan dinyatakan belum tuntas belajar. Hal ini menunjukkan cukup rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pada pembelajaran Matematika di kelas II pokok bahasan Bangun Datar SDIT Adzkia 1 Kecamatan Cisaat Kabupaten Sukabumi.

Rendahnya penguasaan materi Matematika dikarenakan adanya masalah dalam pembelajaran Matematika. Menurut Wartono (dalam Adun Rusyana, 2011), masalah pembelajaran Matematika adalah :

1. Guru kurang berusaha mengajak siswa menemukan konsep/prinsip yang melibatkan pikiran siswa;
2. Siswa kurang dilibatkan untuk berpartisipasi aktif;
3. Proses pembelajaran bersifat informatif;
4. Masih lemahnya kemampuan guru dalam mengkomunikasikan sains.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya suatu upaya yang harus dilakukan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Menurut Irjan (2008) kegiatan pembelajaran Matematika di sekolah haruslah “membelajarkan siswa bagaimana belajar Matematika”. Tujuan pokoknya adalah meletakkan landasan bagi belajar seumur hidup. Hal ini berkaitan dengan berbagai temuan penelitian yang menyebutkan bahwa “fakta-fakta, prinsip, dan konsep Matematika” seringkali berumur pendek, karena dominasi peran guru sebagai satu-satunya komunikator. Oleh karena itu, tujuan pokok penyelenggaraan kegiatan pembelajaran Matematika di sekolah secara operasional adalah membelajarkan siswa agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah bagi dirinya sendiri.

Dengan menerapkan pendekatan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran Matematika siswa tidak hanya sekedar menerima informasi dari guru saja, karena dalam proses pembelajarannya pendekatan pembelajaran penggunaan alat peraga mengarahkan siswa belajar dengan mengembangkan *minds-on activities* (keterampilan intelektual) dan

hands-on activities (keterampilan manual). *learning by doing* (belajar sambil berbuat). Dalam penggunaan alat peraga “Penggunaan alat peraga dapat sangat membantu penelitian tentang proses belajar dan juga tentang kesulitan yang dialami siswa ketika belajar”.

Berdasarkan pengalaman mengajar di tingkat SD, biasanya siswa kurang menyukai pelajaran matematika, sehingga daya serap mata pelajaran ini lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Berdasarkan fenomena inilah guru matematika dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan sebuah pembelajaran sehingga siswa merasa senang belajar matematika.

Pokok bahasan yang dianggap sulit oleh siswa adalah tentang penentuan jenis-jenis bangun datar, menentukan sisi dan titik sudut bangun datar. Beberapa kemungkinan penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam materi penentuan sisi dan titik sudut bangun datar adalah:

- a. Tidak mantapnya konsep tentang bangun datar
- b. Penggunaan media dan alat peraga yang kurang tepat bahkan tidak menggunakan media dan alat peraga sama sekali yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui benda konkrit. Padahal media sangat penting dalam pembelajaran matematika. Hiqqis (dalam Rus Effendi, 1993: 144) mengatakan bahwa keberhasilan 60% lawan 10% bila menggunakan media dan alat peraga dibandingkan tidak menggunakan media dan alat peraga.
- c. Tidak adanya metode kerja sama antar siswa untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, padahal biasanya siswa akan lebih faham dengan bahasa temannya sendiri dibandingkan dengan bahasa gurunya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, akhirnya penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas II SDIT ADZKIA 1 Kecamatan Cisaat Kabupten Sukabumi tentang pokok bahasan Bangun Datar pada tema Lingkungan melalui Penggunaan Alat Peraga Bangun Datar.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, masalah-masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Matematika tentang pokok bahasan Bangun Datar pada tema Lingkungan dengan penggunaan alat peraga bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran terhadap siswa kelas II SDIT ADZKIA 1 Kecamatan Cisaat Kabupten Sukabumi?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa Kelas II SDIT ADZKIA 1 Kecamatan Cisaat Kabupten Sukabumi dalam pembelajaran Matematika tentang pokok bahasan Bangun Datar pada tema Lingkungan dengan penggunaan alat peraga bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran?

C. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “ Jika pembelajaran Matematika tentang pokok bahasan Bangun Datar pada tema Lingkungan di kelas II SD IT ADZKIA 1 Sukabumi menerapkan penggunaan alat peraga bangun datar dengan tepat, maka hasil belajar siswa akan meningkat.”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Matematika tentang pokok bahasan Bangun Datar pada tema Lingkungan dengan penggunaan alat peraga bangun datar terhadap siswa kelas II SDIT Adzkia 1 Kecamatan Cisaat Kabupaten Sukabumi
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa Kelas II SDIT ADZKIA 1 Kecamatan Cisaat Kabupten Sukabumi pada mata pelajaran Matematika tentang pokok bahasan Bangun Datar pada tema Lingkungan dengan penggunaan alat peraga bangun datar.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan bermanfaat bagi: siswa, guru, peneliti, dan sekolah.

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika pokok bahasan Bangun Datar subpokok bahasan Menentukan Sisi dan Titik Sudut Bangun Datar (persegi panjang, persegi, segitiga dan lingkaran).
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika pokok bahasan Bangun Datar sub pokok bahasan Menentukan Sisi dan Titik Sudut Bangun Datar (persegi panjang, persegi, segitiga dan lingkaran).
- c. Melatih siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika tentang menentukan sisi dan titik sudut bangun datar (persegi panjang, persegi, segitiga dan lingkaran).

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas II SD tentang menentukan sisi dan titik sudut bangun datar Benda (persegi panjang, persegi, segitiga dan lingkaran) melalui alat peraga bangun datar.

3. Bagi peneliti

- a. Membantu peneliti dalam meningkatkan mutu dan perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan guru secara rutin dan merupakan wahana pelaksanaan inovasi pembelajaran.
- b. Untuk mengubah, mengembangkan dan meningkatkan pendekatan, metode, maupun gaya pembelajaran sehingga dapat melahirkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik kelas.
- c. Memberikan dasar untuk meneliti pelaksanaan pembelajaran Matematika atau mata pelajaran lainnya dengan menerapkan alat peraga.
- d. Memberikan peluang untuk meneliti hasil belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan alat peraga.

4. Bagi sekolah

Dengan hasil penelitian ini sekolah diharapkan dapat mengembangkan kurikulum dan memotivasi guru dalam mengimplementasikan kurikulum agar kurikulum itu dikembangkan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi, sehingga kurikulum dapat berjalan secara efektif melalui proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam menafsirkan hasil penelitian ini, maka variable-variable penelitian perlu didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. **Hasil belajar** yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif yang diperoleh siswa setelah terjadinya pembelajaran dengan penggunaan alat peraga yang ditunjukkan dengan nilai skor tes yang diberikan oleh guru setiap selesai pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa:
Tes tertulis buatan guru berbentuk uraian. Adapun indikator-indikator hasil belajar yang dimaksud terdiri dari :
 - a. Perhatian siswa terhadap alat peraga model-model bangun datar
 - b. Aktivitas siswa dalam menggunakan alat peraga model-model bangun datar terhadap pemecahan masalah
 - c. Kemampuan siswa dalam menggunakan alat peraga model-model bangun datar terhadap pemecahan masalah
 - d. Keaktifan siswa dalam bertanya
 - e. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan
 - f. Keberanian siswa dalam menyampaikan gagasan atau pendapat
2. **Respon-respon Kognitif Siswa** yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbuatan dan ucapan siswa sementara siswa berinteraksi dengan alat peraga bangun datar. Perbuatan dan ucapan tersebut didata oleh observer pada saat observasi.